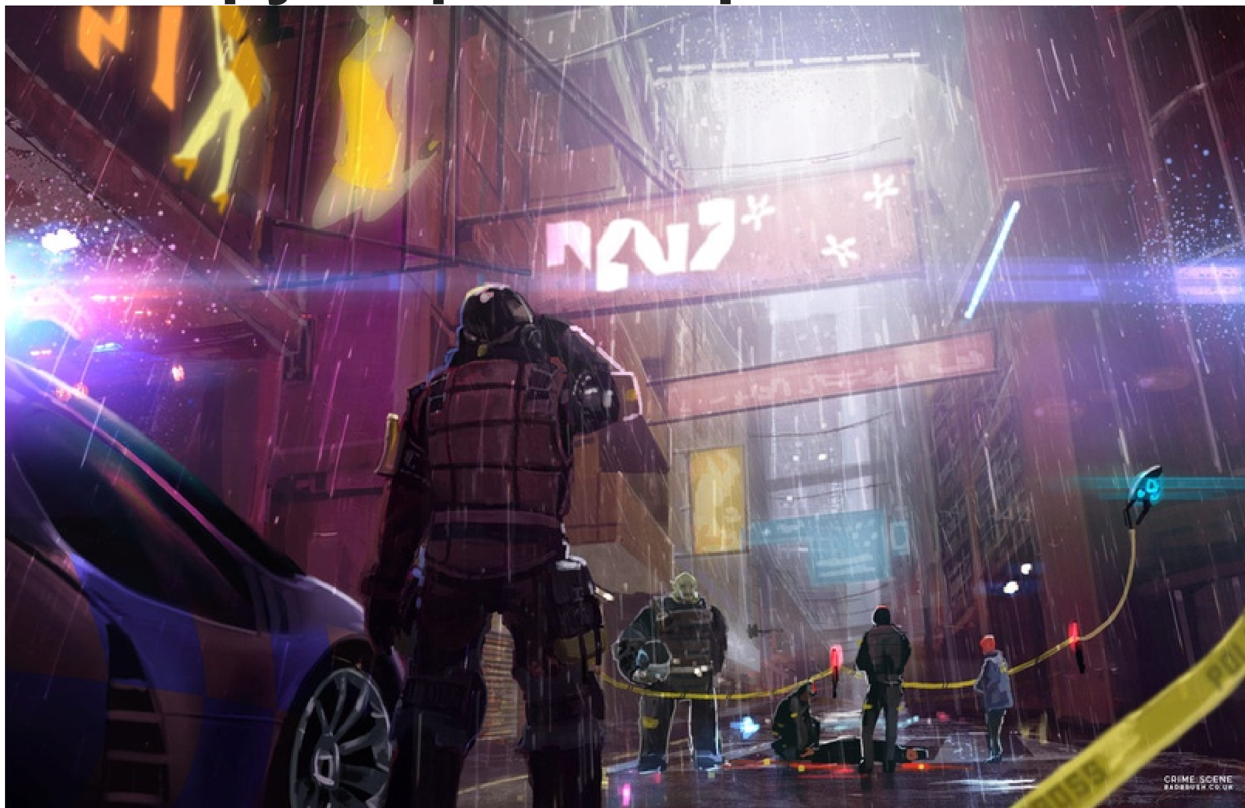
Блюз города мутантов. Конструктор сценариев



Sci-fi crime scene by @CarlHolden

Незадолго после выхода на русском языке «Блюза города мутантов» Pelgrane Press анонсировала вторую редакцию этой игры. Пока о ней известно немногое: в игре будут использоваться правила усилий, список способностей станет проще, а погони и перестрелки — интереснее.

А ещё в книге появится отличный конструктор детективных сценариев. Причём чтобы опробовать его в деле, ждать вторую редакцию вовсе необязательно. Правила просты: бросаете d6 до тех пор, пока не получите все составляющие детективной истории.

Завязка расследования

Как герои узнали о преступлении?

1. Заявление от жертвы (в случае убийства — от того, кто обнаружил тело).
2. Дело передано из другого отдела полиции.
3. Заявление от гражданского лица (невовлечённого в преступление).
4. Сведения получены в результате слежки, прослушки или от информатора.
5. Сообщение от члена семьи или коллеги.
6. Публичный инцидент. Преступление стало достоянием общественности.

Суть преступления

Что произошло?

1. Нападение.
2. Проникновение со взломом.
3. Обман, подлог или мошенничество.
4. Убийство.
5. Организованная преступная деятельность: торговля наркотикам, оружием, людьми и т. д.
6. Нарушение спокойствия: шум, пьяная драка, вандализм. Этот инцидент лишь предпосылка для чего-то большего. Киньте кубик ещё раз, чтобы узнать, для чего именно. Например, героев вызвали, чтобы прекратить драку мутантов в местном баре, но в ходе разбирательства детективы обнаружили в подвале похищенного мутанта-подростка.

Окружение

В какой обстановке будет проходить расследование и люди какого класса окажутся в него вовлечены?

1. Сливки общества.
2. Средний класс.
3. Бедняки.
4. Крупная организация: университет, корпорация, армия.
5. Мутанты — в дело вовлечена плюс-ориентированная группа или фракция.
6. Пересечение интересов. Бросьте кубик ещё дважды. Дело затрагивает сразу две социальные группы. К примеру, в переулке самого злачного района города обнаружено тело светской львицы.

Место действия

Где именно произошло преступление?

1. В жилище жертвы.
2. Офис или другое рабочее место.
3. Промзона: фабрика, склады, порт и т. д.
4. На улице.
5. Иное: сельская местность, парк, метро, общественное место и т. д.
6. Экзотическое. Бросьте ещё раз, но теперь добавьте к результату деталь, которая делает преступление необычным. Не просто офис, но крыша офисного здания; военное убежище под чьим-то домом; канализационные стоки под фабрикой.

Состав подозреваемых

Сколько человек попадает под подозрение?

1. Один.
2. Два.
3. Три.
4. Группа людей: «любой человек в этом здании» и другие подобные случаи. Как правило, героям удаётся быстро сузить круг подозреваемых в ходе сыскной работы.
5. Ни одного. Герои установят подозреваемых непосредственно во время расследования.
6. Один, однако подозреваемый оказывается ложным следом. Во время расследования герои выяснят, что его подставил/убил настоящий преступник.

Мотив

Мотив преступника или любого подозреваемого. Он может оставаться тайной для детективов до завершения дела.

1. Алчность.
2. Самозащита или отчаянье.
3. Страсть.
4. Шантаж. Бросьте кубик ещё раз, чтобы понять мотив шантажиста.
5. Месть.
6. Идеология.

Осложнения

Какие факторы, не имеющие отношения к делу, будут влиять на развитие сюжета?

1. **Злые улицы.** Уровень уличной преступности сейчас необычайно высок. Вероятно, герои столкнутся с представителями про- или анти-мутантских групп или окажутся вовлечены в конфликт между ними.
2. **Эмоциональная вовлечённость**. Для одного из героев это расследование — не просто ещё один пункт в послужном списке. Кто-то из его близких замешан в деле в качестве жертвы, свидетеля или подозреваемого.
3. **Ненастье**. Город страдает от погодных аномалий: удушающей жары, снежного бурана или проливных дождей, ведущих к наводнениям.
4. **Своими силами.** Из-за сокращения бюджета, болезни или высокой нагрузки, смены в полицейском участке укомплектованы скверно. Рассчитывать на подкрепление стоит лишь в крайнем случае и не стоит надеяться, что анализ в лаборатории проведут быстро.
5. **Тонкости юрисдикции**. Что-то ставит под сомнение право детективов вести это дело. К примеру, в расследование вовлечён другой отдел полиции, и героям придётся работать вместе, чтобы добраться до правды.
6. **Дела поважнее.** Один из персонажей находится под давлением обстоятельств, не имеющих отношения к расследованию.

Улики

Определитесь с тем, сколько сцен расследования вам необходимо; для каждой из них вам понадобится по крайней мере одна ключевая улика. Определить, какая именно, поможет бросок кубика:

- 1–2 — бросьте кубик по таблице научных способностей.
- 3–4 — бросьте кубик по таблице межличностных способностей.
- 5–6 — бросьте кубик по таблице прикладных способностей.

Научные способности:

1. Некий предмет (археология, искусствоведение).
2. Знание предыстории и окружения (криминология, право, знание поп-культуры).
3. Понимание определённой культуры (антропология, судебная психология, знание языков).
4. Изучение места преступления (архитектура, археология, естествознание).

5–6. Анализ документов (судебный аудит, исследовательская работа).

Межличностные способности:

1. Допрос подозреваемого (допрос, запугивание, успокаивание).
2. Опрос свидетелей (общественные связи, успокаивание, допрос).
3. Допрос информатора (запугивание, уличное чутьё, ведение переговоров).
4. Счастливый случай (очарование, уличное чутьё, притворство).
5. Связи и влияние (бюрократия, полицейский жаргон).
6. Чутьё (проницательность, выявление влияния).

Прикладные способности:

1. Цифровой след (криптография, извлечение данных).
2. Криминалистика (дактилоскопия, судмедэкспертиза).

3. Слежка и наблюдение (электронная слежка, фотография, анализ трафика).
4. Изучение места преступления (баллистика, сбор улик, сапёрное дело).
5. Проявление суперсил (анаморфология, анализ энергетического следа).
6. Лабораторный анализ (химия, анализ документов, фармацевтика).

Прим. переводчика: здесь используются способности из второй редакции «Блюза города мутантов»; в первой некоторые из них отсутствуют или называются иначе.

Препятствия

Что может помешать героям раскрыть преступление?

1. **Сокрытие улик.** Один из подозреваемых (необязательно истинный виновник преступления) пытается замести следы. Это может быть поджог, кража документов, попытка избавиться от орудия убийства или других компрометирующих предметов. Детективам придётся найти другой путь к разгадке или придумать, как восстановить уничтоженные улики.
2. **Пропавший свидетель.** Ключевой свидетель преступления исчезает или отказывается сотрудничать с полицией. Героям предстоит отыскать его и убедить рассказать, что ему известно.
3. **Опасное положение.** Дело требует деликатного подхода, поскольку находится под пристальным вниманием СМИ или влиятельной организации.
4. **Скрытые мотивы.** У одного из свидетелей или подозреваемых есть тайный интерес в том, чтобы участвовать в расследовании. Ещё одна криминальная схема, тёмные тайны или причины личного характера.
5. **Эмоциональная нестабильность**. Преступление как-то затрагивает одного из героев: оно связано с его личными проблемами, прошлыми ошибками или генетическими дефектами.
6. **Политика**. Некая влиятельная организация (городской совет, крупная корпорация) или общественная фигура косвенно замешаны в расследовании. В их интересах, чтобы детективы никогда не добрались до правды.

Сюжетный поворот

Как правило, когда расследование завершено на две трети, герои осознают всю картину происходящего и события предстают перед ними в новом свете.

1. **Обратный отсчёт.** Преступление было лишь пробой пера перед чем-то большим. Если герои не раскроют дело, преступник нанесёт удар снова.
2. **Всё серьёзнее, чем казалось**. Детективы обнаруживают улики, указывающие на преступление, более значительное, чем то, с которого началось расследование. К примеру, когда детективы находят угнанный автомобиль, то обнаруживают в его багажнике мёртвое тело.
3. **Вы не понимаете, с кем связались.** Подозреваемые оказываются частью крупной преступной организации или заговора. Расследование даёт героям шанс раскрыть более масштабную криминальную схему. Организация же попытается остановить излишне ретивых детективов, либо предоставит им «козла отпущения», чтобы быстро закрыть дело.
4. **Нечто скрытое.** Один из тех, кто оказался вовлечён в расследование, обладает суперспособностью. Он держит этот факт в секрете, но активно пользуется своим даром.
5. **Остывший след.** Преступление оказывается связанным со старым нераскрытым делом.
6. **Фокус в том, что нет никакого фокуса.** Преступление — это просто преступление. Его нужно раскрыть и предать виновного суду, однако за ним не скрывается чего-то большего.

Кульминация

Чем завершится расследование?

1. **Очная ставка.** Преступник столкнётся с неопровержимыми доказательствами своей вины и будет арестован.
2. **Погоня**. Преступник попытается сбежать от ареста, используя любые доступные средства.
3. **Перестрелка.** Преступник не собирается сдаваться так просто.
4. **Зачистка**. Преступник попытается уничтожить всё, что может связать его с преступлением — в том числе и свидетелей.
5. **Откровение**. Герои раскрыли преступление, но куда важнее, что расследование открыло им глаза на нечто, чего они предпочли бы не знать.
6. **Признание**. Преступник сознается в преступлении, если герои предоставят достаточно доказательств.

Пример использования конструктора

После нескольких бросков кубиков ведущий получил следующий набор фактов: преступление стало достоянием общественности; это обман или подлог, причём связанный с некоей крупной организацией. Преступление совершено в парке или ином публичном месте. Подозреваемый только один, а мотивом стала идеология.

Всё это напоминает мошенническую схему в академических кругах. Возможно, некий учёный утверждает, что обнаружил способ подавить способности мутантов или вовсе избавить человека от них. Когда эксперимент провалился, один из участников исследования покончил с собой.

Осложнением в этом деле станут тонкости юрисдикции: родители жертвы не желают, чтобы кто-то лез в их семейную трагедию. Заявление в полицию подал друг жертвы, который пытается во всём разобраться.

Препятствие для расследования — тайные мотивы, а сюжетным поворотом станет нечто скрытое от героев. Закончится же всё перестрелкой.

Улики

Ведущий решает, что ему нужен сценарий на одну встречу, которую можно разыграть за вечер. Для этого достаточно трёх сцен расследования и трёх ключевых улик. После бросков кубиков ведущий получает следующий набор:

1. Анализ документов.
2. Слежка и наблюдение.
3. Связи и влияние.

Опишем каждую из них подробнее:

1. Детективы допрашивают учёного, но тот отрицает свою причастность к случившемуся. Тем не менее, детективам удаётся получить доступ к документам, в которых они находят список участников исследования.

2. Исследуя записи с камер наблюдения в парке, детективы обнаруживают, что кроме жертвы там был кто-то ещё. Изображение слишком размыто, чтобы понять, кто это.
3. Патрульный, который обходил парк тем вечером, сможет подтвердить, что жертва была вместе со своим другом — и что тот тоже владеет суперсилами.

Предыстория

Итак, время сложить всё воедино.

Некий Доктор Ворнли из местного университета заявил, будто разработанная им терапия способна подавлять суперспособности. Он лжец и мошенник, но достаточно убедительный для того, чтобы вовлечь в свою схему несколько несчастных. Одни из них — родители девушки-подростка Фрэнси Грей; они считали, будто их дочь «просто больна», и надеялись, что новая методика поможет ей.

У Фрэнси также была лучшая подруга — Эден Джонс; она тоже мутант, однако скрывает свои способности. Она считала, что Фрэнси не нужно никакое лечение, и вся эта идея — чудовищный эксперимент. Во время прогулки в парке Эден пыталась убедить Фрэнси бросить терапию. Спор перерос в ссору, а затем — в драку, во время которой Эден случайно убила Фрэнси. Теперь она пытается выставить Ворнли виновным в самоубийстве подруги и тем самым самой избежать наказания.

Для сценария Эден потребуется суперспособность, подходящая в качестве орудия убийства – возможно, **власть над водой** для утопления, **внушение страха** или **кукловодство**.

Сцены

Приключение разбивается на сцены в следующем порядке:

Вводная. Полиция получает заявление от девушки по имени Эден Джонс. Она обвиняет университетского профессора доктора Ворнли в том, что её подруга покончила с собой после его терапии.

Мошенник. Доктор Вормли утверждает, что разработанная им методика безвредна. Он отказывается говорить с детективами без адвоката. Тем не

менее, документы подтверждают, что Фрэнси Грэй была одной из участниц его экспериментальной программы лечения.

Семья. Опрос родителей Фрэнси — это тупиковый путь. Они были в ужасе, когда у дочери проявились суперспособности и искали любой способ сделать её «нормальной». Теперь, после смерти Фрэнси, они жалеют, что обратились к Ворнли.

Парк. Проверив камеры наблюдения в парке, детективы обнаруживают, что в день смерти Фрэнси девушка была в парке не одна. Охранник подтвердит, что с Фрэнси была другая девушка — под её описание попадает Эден Джонс.

Развязка. Когда герои попытаются допросить Эден, располагая всеми доказательствами, та запаникует и использует свою силу, чтобы избавиться от детективов и сбежать.

Возможные вариативные сцены:

- Доктор Ворнли отправится в бега, когда узнает о «самоубийстве» Фрэнси.
- Активисты анти-мутантского движения, выступающие на стороне Ворнли, попытаются вмешаться в расследование.
- Один из персонажей игроков, чья сила доставляет ему немало проблем, попробует использовать терапию Ворнли на себе.

Блог «Запертая комната»